MSX force

NÚMERO 12 OUTUBRO 2009 R$ 4,00

VSU, a imagem (e o som) da revolução

Encontros: Jaú 2007 MSXRio'2008

THEXDER, a saga

MITSUBISHI MLTS2 - OPINIÃO - APPLE IIC PLUS - MSXDEV 2006

fudebatorial:

O MOTO CONTÍNUO DA PLATAFORMA MAIS DIVERTIDA DO MUNDO!

Jimmy Olsen

A cena MSXzeira não fica parada, o que é algo incrível: Sempre tem alguém fazendo algo. Depois de mais de 15 anos acompanhando via Internet (principalmente via MSXBR-L), posso dizer que muitos que começaram em 1995, na lista fundada na antiga Esquina das Listas (na UNICAMP), hoje não estão mais envolvidos com MSX. Mas de lá para cá, muitos novos chegaram, envolveram-se em desenvolvimento de hardware e software, documentação, confecção de sites, tradução, em muitas outras coisas relacionadas ao "mais mágico dos *microcomputadores*"[1]. Alguns ficaram pelo caminho, mas outros chegaram-se e começaram a fazer algo. E o MSX continua em frente. Aliás, como disse famoso blogueiro num *post* sobre a MSXRio'2009: "Devo dizer, aliás, que pelos projetos que vi ali os boatos da morte do MSX foram um tanto exagerados". E a gente, entre outras coisas, escreve um fanzine com periodicidade errática (para não dizer retardada), para noticiar essas novidades, boas e más, e tentar informar a todos que nos leem, sobre esse mundinho bacana, composto na sua maioria de amigos. Como disse um fudeba MSXzeiro bem conhecido da turma: "Há uma fraternidade em torno da turma MSXzeira que não pode ser perdida. E isso é muito bacana, não pode ser perdido de jeito nenhum!".

Nessa edição, vamos falar um pouco do que tem surgido em termos de MSX no Brasil e pelo mundo. Na seção de notícias, o emulador de drive e o leitor de SD/MMC, *remakes* fantásticos de jogos antigos (para MSX2!), aparições do MSX na mídia e muito mais. O nosso escavador de raridades achou talvez o MSX mais bizarro já visto, vejam a seção "Qual é esse MSX?". Nos relatos de encontros, Jaú 2007 e MSXRio'2008. Na seção "Olhando para os lados", um "concorrente" que rendeu várias discussões, através de revistas, na década de 1980: um *Apple IIc Plus*, cortesia do nosso diagramador e fudebador de plantão. Na seção de jogos, o imperador da galáxia desempregado mais querido de todos nós fala sobre um jogo da GAME ARTS que ganhou um *remake* recentemente: THEXDER. Ainda temos a parte IV do melhor dos concursos MSXDEV, para desespero do nosso articulista, já que ela está virando uma seção fixa. E por último e talvez mais importante: a VSU, o grande-hiper-mega-maxi-ultra projeto de Ricardo Oazem que está rendendo muito falatório e muitas perguntas. O líder dos *Autobots* foi falar com o pai da criança e arrancou dele um monte de respostas para as perguntas que todos fazem, além do histórico do desenvolvimento do projeto. Vale a pena a leitura!

Esperamos que você goste desse fanzine. Ele foi preparado com muito trabalho e dedicação, como tudo que tentamos fazer. Aliás, temos site novo e remodelado, visite-nos! Agradecemos desde já a sua colaboração com o nosso fanzine, comprando uma cópia, escrevendo matérias, dando opiniões, ideias... Se você não fez nada disso, então faça, pois são essas iniciativas que permitem que o MSX continue vivo e atual. Curtam o material, mandem seus comentários e nos vemos na edição nº13!

Um abraço,

Jimmy Olsen – que já perguntou ao Oazem se aceita um rim como pagamento pela sua VSU.

---

1 http://www.meiobit.com/meio-bit/hardware/msx-rio-eles-sim-s-o-livres

Índice

(FALTA DE) EXPEDIENTE

Editor e rascunhador:
Jimmy Olsen

Sub-editor, diagramador e fudebador:
PlainSpooky

Editor de jogos e imperador da galáxia desempregado:
Dr. Venom

Repórter e entortador de bits de plantão:
Optimus Prime

Revisor:
Buck Rogers

Pitacos bem vindos (ou não):
Fray

Chefe das rotativas:
Sucochip

Colaborações mais do que bem vindas:
Fractal, Ironhide e TRS

O MSXForce é a única publicação impressa dedicada exclusivamente ao MSX em língua portuguesa, e é trabalho do grupo de usuários MSXRio. Esse fanzine tem uma periodicidade retarda-da, (sai quando dá na telha) mas mais periodicamente próximos a encontros de usuários, como a MSXRio (Rio de Janeiro) e Jaú.

Todas as opiniões citadas nesse zine são responsabilidade dos autores. Joguem pedra neles, não em nós! Mas, se gostaram, mandem um email para msxrio@terra.com.br.

Números atrasados, caso tenhamos em estoque, é o mesmo preço de capa. Fre-te é por conta do comprador.

Aceitamos colaborações! O pagamento é feito em uma edição gratuita do zine para o autor da matéria, além do eterno agradeci-mento da comunidade MSXzeira.

CONTATO

◊ *http://www.msxrio.com.br*
◊ *msxrio@terra.com.br*
◊ *twitter : msxrio*

Notícias

Ironhide, PlainSpooky e quem mais vier!

APARIÇÕES DO MSX NA MÍDIA

Nosso radar detector de micros produzidos no Japão encontrou duas aparições na mídia, e antecipa uma terceira para breve. São elas:

MSX no G1

Passada a primeira MSXRio do ano (que foi em julho), a jornalista Mylène Neno, do portal G1 entrou em contato com o grupo MSXRio através do site Guanabara.info, para ver se era possível uma colaboração com uma matéria que eles queriam fazer. Bem, lá vai um dos nossos membros com o seu fiel escudeiro, o MSX-Turbo R debaixo do braço, mais software, MegaRAM, um monte de programas, um monitor... E quase nada foi necessário.

Olha o Turbo-R aí gente!

A matéria[2] foi feita com alguns garotos, de uma banda de rock genérica (WWW, acho que é esse o nome "criativo" deles), e que apareceram no último "Teletubbie de adolescentes" feito pela Vênus Platinada, o GER@L.COM. A ideia era colocá-los de frente com tecnologia mais antiga, e o MSX estava incluído nessa. Então, 5 guris, com idades entre 13 e 17 anos, viciados em Fifa e "Wing" Eleven (sim, está errado de propósito) usaram várias tecnologias mais antigas, incluindo jogar Space Manbow no Turbo-R, ligado a uma TV LCD de 40". A mesma está disponível no site do G1.

Alguns acharam esquisito "um computador sem mouse" (tá, tem mouse mas não é tão fundamental), mas pelo menos um deles falou claramente que

2 http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1256116-6174,00.html

gostou muito do nosso querido MSX, jogou e disse que gostaria de ter um em casa. Quanto à capacidade de jogar, mal fecharam o primeiro terço da primeira fase do Space Manbow, o que é lamentável. Duplamente lamentável quando falaram que não conheciam Solid Snake e Metal Gear. Bem...Valeu pelos contatos e pela conversa, e pela divulgação.

MSX no Scrap MTV

E nosso amigo fudeba MSXzeiro Moacyr Alves, também conhecido como PCEngineFan[3] ou “momô” (pelo resto da fudebagem) foi entrevistado no Scrap MTV. Por mais incrível que pareça, foi uma reportagem legal e que tratou o colecionador não como um descerebrado, mas com o respeito que qualquer pessoa merece. No YouTube, há essa matéria disponível para quem quiser ver[4]. Abaixo, duas fotos retiradas do vídeo. E é claro, são relacionadas a MSX!

Está lá um MSX2+ estendido no chão...

MoMo, tenho um joypad igual a esse!

MSX na Old!Gamer

A revista OLD!GAMER, para quem não conhece, é uma publicação bimestral da Editora Europa voltada exclusivamente para jogos clássicos. Ou, como dizem a geração atual, de *Playstation 3*, *Xbox 360* e *Wii*, “coisa velha”: *Atari 2600*, *SNES*, *Apple II*, *Dreamcast*, *Mega Drive*, *Master System*, *NES*, *Neo-Geo*... E MSX. Sim, teremos MSX nessa revista, e já na próxima edição!

O nosso amigo fudeba incansável Rafael Rigues, que entre outras atribuições é editor do iG Tecnologia[5], nos adiantou que na próxima OLD! GAMER, terá uma reportagem IMENSA sobre MSX, “um verdadeiro latifúndio editorial”. E a matéria é assinada por ele! Bacana, né?

3 http://www.pcginefan.com.br

4 http://www.youtube.com/watch?v=1yf65ZH_Nl0

5 http://tecnologia.ig.com.br

REMAKES

THEXDER NEO para PSP

Acho que a maioria dos MSXzeiros já jogaram, e podemos dizer, quase todos simpatizamos com THEXDER, clássico jogo da GAME ARTS onde, no auge do “efeito *Transformers*” dos anos 1980 (MACROSS incluído), pilotávamos um robô que transformava-se em nave. Depois tivemos a continuação, THEXDER 2: FIREHAWK, para MSX2, e temos uma eterna dívida de gratidão com o fudeba MSXzeiro de Curitiba, o FRS, que tratou de adaptar esse jogo para rodar em HD. Pois é, na onda atual de *remakes* e da falta de imaginação que muitos estúdios passam, temos um *remake* de THEXDER, agora para PSP: THEXDER NEO. Vimos uma prévia[6], e podemos dizer que é uma clara homenagem ao THEXDER “clássico”, que jogamos no MSX: Até os inimigos são semelhantes! Gostamos tanto da ideia, que encomendamos ao nosso prezado (e pretenso) imperador da galáxia uma matéria sobre o THEXDER... E ele escreveu. Confira ainda nessa edição, o que o Dr. Venom tem a dizer sobre robôs que viram naves e vice-versa.

ALIEN8, KNIGHT LORE e LA ABADIA DEL CRIMEN...

Quem acompanha o que é feito para MSX hoje em dia sabe dos *remakes* para MSX2 do LA ABADIA DEL CRIMEN, ALIEN8 e KNIGHT LORE... Não? Então a gente explica:

- ALIEN8 é um jogo da ULTIMATE PLAY THE GAME, uma *software-house* inglesa, lançado para MSX em 1985. Ele usa uma técnica muito popular naquela época para simular 3 dimensões: *Filmation II*. Não foi o único jogo a usá-lo, é verdade: Vários jogos para MSX, *Spectrum* e outras plataformas a usaram. Nesse jogo, você controla um robô que precisa vagar por uma estação espacial abandonada, e juntar um conjunto de peças, ao mesmo tempo fugindo dos inimigos. No Computer Emuzone[7] tem uma página a respeito desse *remake*, que é para MSX2, e consiste em recolorizá-lo todo e acertar alguns problemas de *timing*. O trabalho, do Manuel Pazos e do Lordfred (o mesmo que fez o remake de Sir Fred para PC) ficou primoroso! E eu olho o robô e lembro do Marvin, de “O Guia do Mochileiro das Galáxias”...

ALIEN8 para MSX2

KNIGHT LORE, gráficos incríveis!

6 http://www.youtube.com/watch?v=9DN8-H1lpdw
7 http://computeremuzone.com/ficha.php?id=751&l=en

- KNIGHT LORE também é uma criação da Ultimate, datada de 1984, onde o personagem é um explorador que tem sobre ele a maldição de transformar-se em lobisomem ao cair da noite. E, se em 40 dias, ele não conseguir reverter a maldição, será eternamente um lobo. O *remake* do Manuel Pazos e do Lordfred não só coloriu o jogo (originalmente monocromático), mas principalmente refez vários desenhos, como o do explorador e do lobisomem. Ficou espetacular! Há uma página, do grupo Retroworks[8], com direito a um vídeo disponível com cenas do jogo.
- LA ABADIA DEL CRIMEN foi o primeiro jogo a ter um remake, feito pelo mesmo Manuel Pazos, e foi todo re-colorizado e adaptado para MSX2. Essa notícia já foi vista por vários (veja logo abaixo!). Mas o Manuel Pazos não ficou satisfeito, e anunciou, via blog da Retroworks[9], que irão fazer um novo *remake* de *La Abadia Del Crimen*. Acho que todos sabem que esse jogo é baseado no livro "O Nome da Rosa", de Umberto Eco, mas o jogo não tem os mesmos personagens. Pois então, o Manuel Pazos resolveu que deveria tornar o jogo mais fiel ao livro/filme, e que mais mudanças profundas seriam feitas nesse jogo. O resultado inicial, ainda está em processo de produção (também embaixo), numa das imagens liberadas. O que acham?

La Abadia, na versão para MSX2...

...e uma amostra dos novos gráficos.

RELEVO VIDEOGAMES... HEIN?

O grupo KAROSHI CORPORATION tem sido um dos que mais desenvolvem e lançam jogos para MSX ultimamente. Se vocês olharem os nossos últimos disquetes encartados (os FOOD FOR YOUR MSX), sempre tem algo deles. Pois então, parece que a dupla principal separou-se, e o Jon Cortázar fundou a RELEVO VIDEOGAMES[10]. O foco desse novo grupo é desenvolver jogos para plataformas de 8-bit (além do MSX). No momento eles estão atarefados com vários projetos, mas já lançaram uma versão melhorada do jogo "*La corona encantada*", e um *adventure* em modo texto chamado "*Esta en la caja*". Eles estarão no MSXDev'09 também, e estão desenvolvendo um jogo novo, o Project IOTZM, que será multiplataforma. Vamos continuar então... "De olho".

8 http://www.retroworks.es/knightlorerk.html

9 http://www.retroworks.es/php/blog.php?id=68

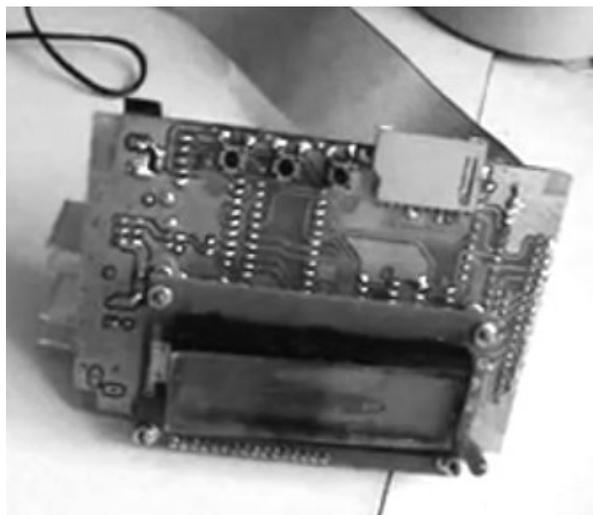
10 http://www.relevovideogames.com

HARDWARE

Emulador de drives

Victor Trucco, fudeba MSXzeiro fluminense (ele é de São Gonçalo, Rio de Janeiro) desenvolveu um emulador de drives, baseado (e melhorado) no esquema disponibilizado por Jean François Del Nero, francês[11]. Esse projeto é uma solução maravilhosa para todos nós, fãs de retrocomputação, que queremos nos livrar de disquetes de uma vez por todas. O aparelho tem um leitor de cartões SD, um *display* LCD e botões de seleção. No cartão você coloca as imagens de disquete e seleciona através dos botões qual é o que está acessível, vendo os nomes através da tela. Segundo o Victor, esse emulador também funciona em outras plataformas, como o *Commodore 64*, *Amiga* e *ZX Spectrum*, por exemplo. Quem tem várias dessas máquinas em casa, tem ainda mais uso para um emulador como esse! Vamos ver se conseguimos por nossas mãos grudentas numa dessas gracinhas, e na próxima edição, falaremos mais a respeito dele. Por enquanto, há alguns vídeos no YouTube[12] explicando como ele funciona, e via Mercado Livre você pode comprá-lo com o próprio criador.

Leitor de SD/MMC para MSX

Um coreano, de nome Yeongman Seo (*sharksym*) desenvolveu uma interface para MSX para tornar acessível cartões SD e MMC, até o limite de 2GB por cartão. No site dele[13] (escrito todo hangul, credo!) há algumas imagens e a explicação de como foi feita: Um circuito feito com um chip FPGA, da Altera, e uma BIOS desenvolvida por ele faz o serviço. Há uma tradução, feita por usuários holandeses[14], que mostram em detalhes e passo a passo como fazer essa interface, e mais uma vez eliminar os malditos e fedidos drives de disquete da nossa vida.

Emulador de drives

Leitor de cartões SD/MMC

11 http://hxc2001.free.fr/floppy_drive_emulator/index.html
12 http://www.youtube.com/user/vtrucco
13 http://sharksym.egloos.com/4422743
14 http://members.quicknet.nl/evanson/Page/MMC/start.html

ENCONTROS PELO MUNDO...

Vários encontros aconteceram desde a última edição. Abaixo vai uma lista:

Brasil

⌘ **JAÚ 2008**, em 15 e 16/11/08, em Jaú, São Paulo.

⌘ **MSXRIO'2009**, em 25/07 e 26/09/09, no Rio de Janeiro.

Argentina

⌘ **MEETING PRIMAVERA 2009**, em 3 e 4/10/2009, em Buenos Aires.

Espanha

⌘ **MADRISX 2008**, em 28/06/2008, em Madri.

⌘ **RETROMADRID 2009**, em 14/03/2009, em Madri.

⌘ **33º, 34º E 35º ENCONTRO DE USUÁRIOS DE MSX DE BARCELONA**, em 07/06/08, 06/12/08 e 30/05/09, em Barcelona.

Finlândia

⌘ **MSX INFO UPDATE 2008**, em 08 e 09/08/2008, em Helsinki.

França

⌘ **Walter's MSX Party**, em 25 e 26/10/2008, em Orléans.

⌘ **MSX'Xmas 2008**, em 6 e 7/12/2008, em Oise.

Holanda

⌘ **MSX 25TH ANNIVERSARY EVENT**, em 21/06/2008, em Den Dolder.

⌘ **BUSSUM 2008**, em 27/09/2008, em Bussum.

⌘ **BONAMI RETRO FAIR**, em 05/10/2008 e 04/10/2009, em Apeldoorn.

⌘ **IJMEGEM 2009**, em 24/01/2009, em Nijmegem.

⌘ **ENCONTRO DO GRUPO MSX CLUB WEST FRIESLAND**[15], em 30/05/09, em Hoorn.

E os próximos?

⌘ **JAÚ 2009**, de 31/10 a 2/11/09, em Jaú, São Paulo, Brasil.

⌘ **36º ENCONTRO DE USUÁRIOS DE MSX DE BARCELONA**, em 05/12/2009, em Barcelona, Espanha.

⌘ **NIJMEGEM 2010**, em 23/01/2010, em Nijmegem, Holanda.

⌘ **MSXRIO'2010**, ainda sem datas confirmadas, no Rio de Janeiro, Brasil.

Notas:

- O encontro de Bussum, que ocorria há muitos anos, foi descontinuado. O mesmo encontro substituiu o antigo encontro de Zandvoort, muito grande e popular nos anos 1990 e o de Oss, que substituiu Tilburg, também.

15 Curiosidade, tenho um NMS-8250 (MSX2 da Philips) que originalmente pertenceu a este grupo.

- O encontro de Helsinki foi cancelado, em prol do encontro dentro da *Alternative Party (porém....)*.

ALTERNATIVE PARTY

A *Alternative Party*[16] começou como um encontro da *demoscene*[17] europia, e hoje é um grande evento de cultura digital. A partir de 1998, um MSXzeiro finlandês, o NYYRIKKI, inscreveu um demo para Turbo-R, e tirou o 5º lugar na classificação geral. Desde então o encontro passou a incluir uma seção para os micros clássicos, os "*old school*". Em 2009 (entre 23 e 25/10), a *Alternative Party* terá uma seção dedicada ao MSX. O evento tem como tema "O homem encontra-se com a máquina", e terá exibição de robôs controlados pelo MSX, *hardware* em geral. O povo MSXzeiro finlandês estará organizando a exibição[18]. Surpresas, como um demo disputando a premiação principal? Bem, ocorreu outro encontro da demoscene européia, a Main 2009[19], e um demo-surpresa feito para MSX tirou o 5º lugar. Quem sabe? Quer saber o que o maluco do NYYRIKKI anda fazendo? Olha esse vídeo aqui[20].

GRUPO MSXRIO

O grupo MSXRio, que entre outras coisas publica esse fanzine aqui, está em processo de reorganização e pedindo ajuda de todos que puderem. Abaixo vai a lista de atividades desempenhadas:

- Recentemente começamos a refazer o site[21], agora hospedado nos servidores da MSXAll[22], todo feito e gerenciado com WORDPRESS, e cheio de *plug-ins* e extensões.
- Também estamos usando o Twitter, que está tanto na moda ultimamente. Logo, se você quiser seguir-nos, basta adicionar o usuário MSXRio.
- Em breve vamos colocar para download as edições passadas do fanzine (MSX-Force), além das imagens de disquete (FOOD FOR YOUR MSX).
- Também queremos colocar uma loja virtual, vendendo os itens que temos, como camisetas, camisas pólo, cordões de crachá, de celular e de pendrive, fanzines, adesivos, etc.
- Os encontros agora são menores, mas em maior periodicidade: Em 2009 foram 2 (leia mais no site ou na próxima edição do zine), e é possível que em 2010 tenhamos 3 encontros, no mesmo local (SESC Engenho de Dentro).

Se você quer ajudar, entre em contato conosco: msxrio@terra.com.br

16 http://www.altparty.org/2009/
17 Os que desenvolvem as demonstrações (os famosos demos)...
18 http://msx.fi/party/MIU%202009.html
19 http://www.mainparty.net/
20 http://www.youtube.com/watch?v=ZbSZmy7ZgQc
21 http://www.msxrio.com.br
22 http://www.msxall.com

Sites legais...

Nessa edição, temos mais cinco sites relacionados a MSX. Vamos lá:

DJANGO
http://django.aliceblogs.fr/

O Django é um MSXzeiro francês que tem trabalhado na tradução de vários jogos do japonês para o inglês ou francês, o que é um trabalho árduo mas muito legal! Entre as traduções destacamos: Goemon (Konami), Ultima IV (Ponyca), Rune Worth (T&E Soft), Ashguine (Micro Cabin) e Dragon Quest (Enix).

MSX RECUPERADOS
http://basshp.blogspot.com/

Esse é o blog do Rafael B@ss, brasileiro, com dicas de manutenção de micros MSX. Uma solução interessante que ele propôs foi usar uma fonte de alimentação de roteador wireless para alimentação de um drive de 3½". Existem outras, vale a visita!

MSX SOLUTIONS
http://msxsolutions.msxblue.com/

O Fabio Albergaria Dias é um MSXzeiro carioca que tem mantido esse site, onde ele coloca o resultado do seu trabalho hercúleo: De fazer mapas de jogos de MSX. De Abu Simbel Profanation a Zanac, de Yie Ar Kung-Fu II a Ale Hop!, são exatos 142 mapas. Em breve, Batman: The Movie, Gunfright (outro que merecia um remake para MSX2), Eggerland Mystery e Testament. Não perca, vale MUITO a visita!

PASSION MSX
http://www.msxtop.msxall.com/

Oui, tem MSX também na França, e um dos sites mais representativos é o Passion MSX. Mais do que um site, é um portal relacionado a MSX, com artigos em inglês (e francês) relacionados a hardware, software, emulação (argh), jogos, entrevistas... Muita informação, e muitas imagens: o Passion MSX mantém um concurso anual de wallpapers com temas baseados em MSX, o MSXArt. Tem cada uma mais linda do que a outra. Ah, e eles lançaram um concurso de jogos para MSX2, sendo o primeiro prêmio €600,00!

DELTA SOFT
http://www.xs4all.nl/~remymsx2/index_e.html

O grupo Delta Soft tem 21 anos de atividades (desde 1988), e anuncia o lançamento de um jogo novo para o encontro de Nijmegem 2010: Thunderbirds To The Rescue, continuação do jogo anterior baseado nos personagens de Gerry Anderson. O curioso é que eles irão lançar o jogo em 13 disquetes, ou em um CF de 64 Mb! Embora o site seja feio, vale a olhada para ver o que um dos grupos mais tradicionais da Holanda tem desenvolvido para o MSX.

Encontros

Ironhide

Desde a última edição do nosso fanzine, ocorreram algumas edições dos mais tradicionais encontros de usuários de MSX do Brasil, a MSXRio (no Rio de Janeiro), e o encontro de Jaú, no interior de São Paulo. Começaremos nessa edição com Jaú 2007 (que não deu tempo de sair no nosso último zine), e a MSXRio 2008.

JAÚ 2007, VOCÊS NÃO CANSAM NÃO?

Respondendo à frase acima... Não! Mais um ano, mais um feriadão, mais um encontro de Jaú. Sim, a gente não cansa! Conversar e mexer em MSX é muito bom, e encontrar os amigos também é. Já somos quase cidadãos jauenses e merecemos, inclusive, uma referência do governo municipal! Estamos por lá todo ano! O encontro deu-se no mesmo lugar de (quase) sempre, a ESCOLA TÉCNICA INDUSTRIAL, nos dias 15 a 18 de novembro de 2007 e com a presença ilustre (ou não tão ilustre) de boa parte da fudebada ativa no desenvolvimento para MSX no Brasil.

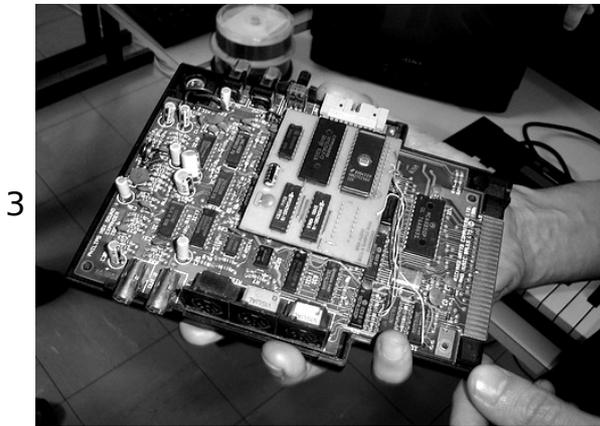
Ou seja, uma reunião dos “cobras” e das minhocas também! Algumas coisas curiosas, como um teclado musical para ligar no MSX (feito pela TOSHIBA) devidamente desmontado e fotografado; o projeto da VDU, sendo exposto e causando espanto de muitos e vários notebooks compartilhando a rede WI-FI estabelecida no local. Bem, sem mais delongas, vamos às fotos!

1 2

[1] A viagem foi um pouco complicada: Atrasos na saída comprometeram o nosso primeiro dia de encontro. Teve gente passando mal, outros chegando atrasados... Muitas pancadas de chuva, e paradas mais longas do que deveria. Logo, umas 11 horas de viagem. Mas tiveram também momentos pitorescos, como esse aí em cima: Um Astra, carro da GM... rosa! E o mais curioso: Quem estava dirigindo era um homem. Não sei se era com H. (pena que o zine é monocromático).

[2] Uma foto do povo já presente no primeiro dia. O bom de Jaú 2007 é que alguns fudebas que não víamos há tempos apareceram, e alguns que nunca foram a Jaú... Vieram também. Na ponta esquerda, Spy com o seu “sobretudo matrix refrigerado a nitrogênio líquido”. Jaú é uma cidade bem no meio de São Paulo, e onde tudo esquenta horrores, é muito seco. Logo, andar lá de sobretudo, só se ele for refrigerado.

3

4

[3] A adaptação criada pelo FRS, que transforma um MUSIC MODULE, da PHILIPS, num autêntico MSX-AUDIO. Interessante! Dizem que ele inflacionou o mercado de MUSIC MODULES com essa adaptação: Os espanhóis, em peso, compraram várias para adaptar e usar.

[4] Mais MSX-AUDIO: Agora as três versões produzidas. Em cima, a da PANASONIC, que se encaixa perfeitamente num PANASONIC FS-A1 (não tente colocá-lo num Expert) e parece com uma pistola; o da TOSHIBA, que é mais “normal”, e o MUSIC MODULE, da PHILIPS, grande como ele só.

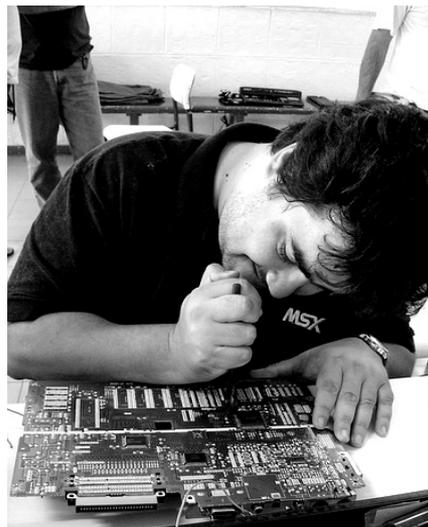
5

6

[5] Uma coisa que não falta em Jaú, é o Kim fazendo piada. Agora ele está fantasiado de Doraemon[23] (aquele gato japonês azul), com direito a touca e luvas.... Embaixo, o coitado do Robson Franca. Ao lado, Daniel Caetano.

[6] Mais uma foto do povo. Nessa, Sturaro está mexendo em algo, que não sabemos o que. Mas o Rigues, o Chimba e outros estão lá olhando, curiosos.

23 http://pt.wikipedia.org/wiki/Doraemon

7   8

[7] Jaú não é Jaú se não tiver os “encontros paralelos”. Além dos “amigos do Esteban”, tem o tradicional momento para beber e papear. Sobre MSX, claro. E o point favorito fudeba (e de meia cidade) é o Shed's. Acho que vamos abrir um barzinho concorrente a ele por lá...

[8] Tabajara tentando fazer um upgrade de RAM num FS-A1WX, se não me engano o do Edgar Pinheiro, cearense gente-boa que esteve lá.

9

10

[9] MSX-ON-A-CHIP em ação! E num monitor VGA, teclado de PC... Mas é MSX, ora.

[10] Kim usou seus poderes secretos para escrever no ar a palavra MSX, como vocês podem ver. E olha que ele nem estava ainda sob efeito do chá de fita cassete.

RAPIDINHAS...

O FRS (de Curitiba) e o Tabajara desmontaram um teclado da TOSHIBA (pesado pacas), que vinha com o MSX-AUDIO, para copiar como ele funciona por dentro. Valeu Maluf, por ter liberado para o povo desmontar o trambolho. O "fudeba véio" Ademir Carchano trouxe placas FM e vários componentes para vender. RTC, YM2413, VDP 2+, VDP 2.0, LM1881, AY-3-8910 e outros. Eu não consegui comprar um FM a R$30,00, cheguei tarde... O nosso colaborador e escavador de tumbas Fractal trouxe algo bizarro, um MSX2 da

HITACHI com 64KB de VRAM, o que é uma grande novidade. E eu que sempre pensei que MSX2 sempre tem 128KB de VRAM... Alguns fudebas foram até Brotas (60 km de Jaú) para fazer rapel... Olha, eu até iria lá para fazer *rafting*, mas só se o Toni e o Wilson aceitarem a minha eterna sugestão de fazer um encontro no carnaval. Não gosto de perder de forma alguma a fudebagem em Jaú. A presença de amigos fudebas MSXzeiros novos, como o Edgard Pinheiro, que é cearense, dentista e colecionador de micros antigos. Ah, e gosta de fazer vaquejada. E no encontro, colocaram 512KB no WSX dele, que está lindo!

A POLÊMICA DOS NOTEBOOKS

Além do não muito grande número de pessoas que vieram, tivemos outra questão a ser pensada: Os notebooks. Numa conta por alto, haviam mais notebooks do que MSXs no encontro. E muitos passaram mais tempo trocando cópias de segurança do que fudebando em cima de MSX. Isso foi um ponto polêmico, já que o objetivo do encontro é o MSX, e justo ele ficou meio de lado. Na MSXRio, há uns bons anos, ficou padronizado: Nada de outros micros, só MSX. Normalmente há um ou outro notebook por lá, mas é sempre em suporte às atividades desempenhadas com os MSX. E eles são usados somente quando são necessários. Nada de ficar mexendo com PC em encontro de MSX. Talvez Jaú não dê para colocar essa restrição, mas acho que seria bom incentivar de alguma forma a presença mais efetiva dos MSX no encontro. Algo como: Um MSX para cada notebook. O risco que corremos é descaracterizar o evento, e a perda de foco.

E A VOLTA?

Depois de 3 dias em Jaú, "é hora de dizer tchau!" Madrugamos na segunda-feira (3:45 da manhã); sacrificamos os cartões de crédito em honra ao deus-consumo ao pagar o hotel, e saímos da cidade às 4:30. Fizemos o percurso em 10 horas até o Rio de Janeiro, mas ainda assim fazendo 5 paradas para abastecimento de GNV, troca de passageiros, divisão do grupo (um carro foi para São Paulo), pedágios... Chegamos, estourados de cansaço, ainda tendo que ir trabalhar... Mas chegamos. Sentimos falta de muitos fudebas, que por motivos diversos não foram ao encontro. Mas tivemos fudebas novos, que vieram a Jaú pela primeira vez. Além disso, também tivemos fudebas que não vinham a Jaú há anos, o que é uma feliz surpresa. Poucas novidades, mas muita camaradagem. Assim é o encontro de Jaú, com 9 anos de idade, e seguindo em frente.

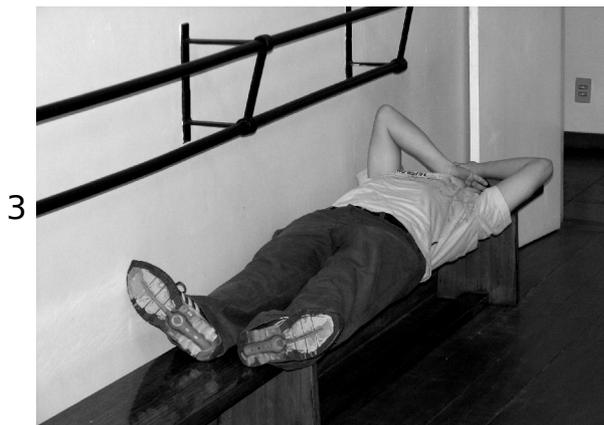
E porque ir? Bem, lembremo as palavras de Wanderson, MSXzeiro capixaba: "Fudebar é preciso". Se não valesse a pena, a gente não iria. Fomos e voltaremos mais uma vez. Como diz o Tabajara, "(..) ir a Jaú é uma experiencia mágica (...)" E é mesmo, quem nunca foi, não sabe como é. Quem já foi, quer ir de novo. Claro que não é a cidade, são as pessoas, os amigos, as conversas, as amizades... E o entretenimento para as mulheres, já que Jaú é a capital do calçado feminino no Brasil. E tome sapato. E com isso, podemos dizer, com certeza: Sim, viva Jaú! Longa vida a Jaú!

E “todo o poder aos fudebas!”

MSXRIO'2008, O ENCONTRO MAIS LONGO DE TODOS

Depois de um evento bem-sucedido (para os nossos padrões), resolvemos tentar em 2008 esticar a ideia do encontro, e tentar uma proposta ousada: 3 dias de evento. O aluguel seria mais caro do que os outros anos, e aproveitaríamos outro feriado. Logo, teríamos 3 dias para curtir melhor o evento. O local seria o mesmo do ano anterior: SESC Engenho de Dentro. A sala, a mesma de quase sempre, no terceiro andar, perto do teatro, no fim da rampa. Então, no feriado do Dia do Trabalho de 2008, lá estivemos para fazer mais um encontro, o 12o da nossa já longa carreira. Abaixo vão algumas fotos:

1 2

[1] Primeiro, o incansável carro do Ricardo, também conhecido como "Kombi de frete", carregando a tralha para o encontro. O Dr. Venom o compara à Nabucodonosor, o hovercraft do MATRIX. [2] Será?

3 4

[3] E está lá um corpo estendido... No banco! Sim, o Kim desligou num banco da sala onde fizemos o encontro.

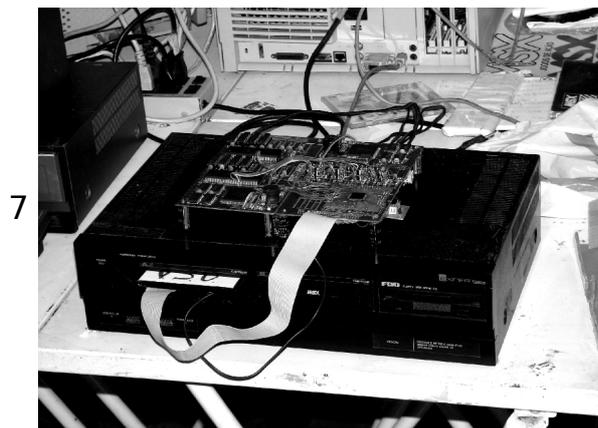
[4] Dois dos micros montados no encontro: Do lado esquerdo, um XDJ, da SONY. Do lado direito, um Turbo-R. E cada um com um monitor.

5

6

[5] Visão meio que geral do encontro, com parte da fudebada mexendo nos micros. A outra parte? Foi comprar refrigerante.

[6] Também tivemos pessoas interessadas no SYMBOS, o ambiente gráfico desenvolvido pelo Prodatron para o AMSTRAD e hoje tem para MSX2 também. E falamos no SYMBOS... Olha ele aí, dando o ar da graça dele aqui no Rio!

7

[7] Olha a VSU pedindo passagem! Esse é um protótipo mais... Espartano, onde os capacitores do tipo “bujão” que aparentemente sustentam a placa fazem toda a diferença na lógica do projeto.

Levamos nosso material para lá, e tivemos a presença do Ginseng (Kim), vindo de São Paulo. Ao contrário de anos anteriores, não tivemos muita gente ou novidades.

CONCLUSÃO

Em termos de pessoas, não foi uma boa ideia fazer um encontro de 3 dias: Muita gente não foi, por diversos motivos, e foi um encontro legal, mas não foi um encontro realmente bom. Por isso, resolvemos mudar a abordagem para 2009, e depois de algumas conversas, decidimos que, ao invés de 1 encontro de 3 dias, porque não 3 encontros de 1 dia? E em 2009, decidimos experimentar a ideia. Vamos ver se vai dar certo, e o relato, vocês lerão no próximo MSX-Force. Não percam! ▩

VSU, a imagem (e o som) da revolução

Optimus Prime

INTRODUÇÃO

A VSU (VIDEO SOUND UNIT) é, seguramente o maior avanço obtido em termos de hardware para o MSX. E, ao mesmo tempo, é fácil e simples de ser programado, e consegue obter resultados até então impossíveis para o MSX que conhecemos. Nesse artigo, iremos falar sobre a criação da VSU, seu criador e como a ideia chegou até aqui. Também vamos listar as características, e tentar sanar as dúvidas mais frequentes, inclusive quando ela ficará pronta para ser vendida. Vamos lá!

A caixa da VSU com a descrição do projeto estampada

HISTÓRICO

Muito já foi falado de como seria possível aumentar a capacidade gráfica do MSX. Do que eu me lembre, a primeira tentativa foi uma expansão gráfica criada pela SANYO, para os seus MSX1, e isso lá para o longínquo ano de 1984 (o ano, não o livro).

A GFX9000+, feita com o VDPV9990, da YAMAHA, foi a primeira solução feita por projetistas independentes de hardware (leia-se: fãs) criada, e que funciona (bem) mal: Você deve usar a saída de vídeo do próprio cartucho (e não do micro), sendo que só obtém resultados em monitores RGB. Não há modo texto no V9990, e há outras limitações que tornam o cartucho algo complexo de se programar. Eu mesmo já tentei usar uma, mas foi inviável conseguir fazer com que a GFX9000+ jogasse sinal no monitor RGB ao qual ela estava ligada.

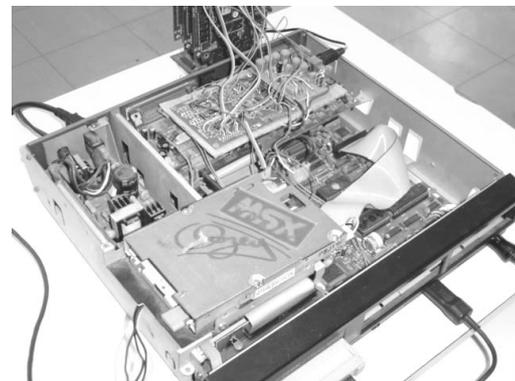
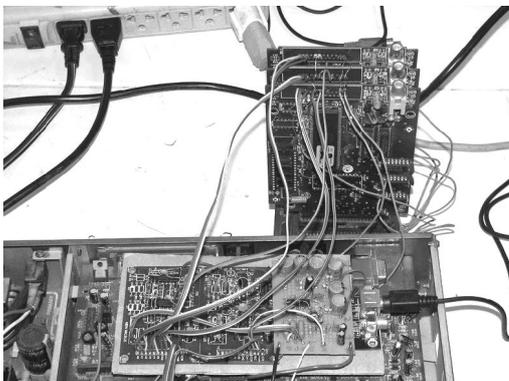
Outras tentativas, junto com projetos de desenvolvimento de “atualizações” dos MSX (CIEL 3++, Projeto Omega, MMSX, etc) foram pensadas. Alguns já ironizaram, dizendo que a melhor maneira é fazer uma comunicação entre o barramento PCI/AGP/PCI Express/{*coloque aqui qualquer barramento novo de PC...*} no do MSX, fazendo com que o nosso prezado Z80 mande os comandos para a placa de vídeo... do PC. Seria até possível, mas inviável para pensar em como funcionar. Em resumo, uma loucura. Mas o povo da Tecnobytes (Ricardo Oazem e Rogério Belarmino) resolveu atacar por um caminho mais interessante: Já que hoje em dia temos várias UCP nos PC com dois, três ou quatro núcleos, porque não colocarmos mais de um VDP nos MSX, fazendo com que cada um faça parte do trabalho, e o resultado todo apareça na tela. Vale lembrar que a ideia de usar dois ou mais VDP não é inédita:

1. Um grupo de usuários japonês (D0-RAGONSOFTWORK) desenvolveu uma solução chamada *Goblin*[24], que era uma placa com um segundo VDP, de MSX2+ (o V9958), isso em 1997. Não sabemos se foi a frente ou não, já que anunciaram para o verão de 1998, mas até hoje nada. É capaz até de ter existido e ter sido vendido, mas como os japoneses não falam quase com os ocidentais, são muito fechados (com exceção de poucos), é algo perfeitamente possível.

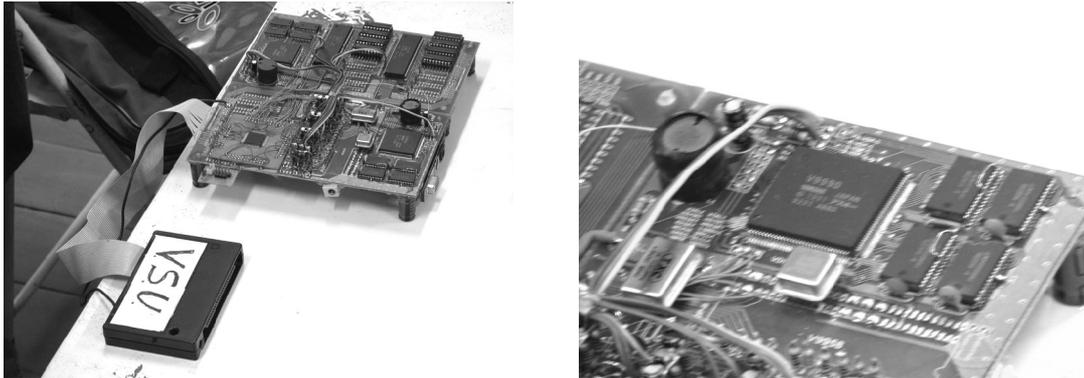
2. Numa conversa, ao retornar do encontro de Jaú, o “fudeba véio” Ademir Carchano comentou de um protótipo que ele andou “brincando”, onde ele usou três V9938, de forma que cada um gerasse uma das cores do sistema RGB. Ou seja, teríamos 256 tons de vermelho, verde e azul. Se unirmos todos, teremos 24-bit de resolução de cor, a famosa “resolução true color” (16.777.216 cores num MSX!). Mas não passou de protótipo.

24 http://www.nodus.ne.jp/~ghost/msx/emsxnews_old.htm

Em 2001, o Oazem participou no encontro de usuários de MSX em Jaú, e numa palestra falou a respeito de atualizações da máquina. Falou sobre usar o esqueleto de PC para produzir MSX (mais ou menos como a ideia dos PC-88 e PC-98, da NEC), mas o assunto ficou no ar.

Posteriormente, de volta ao Rio de Janeiro, nosso articulista Battousai começou a conversar com ele, propondo ideias, ora mirabolantes (como colocar chips de som de SNES dentro de MSX), ora plausíveis (como a ADVRAM[25]), ora completamente loucos (um PowerPC substituindo o Z80). Mas daí surgiu a ideia da VSU, e você pode ler esse relato na edição passada do nosso zine, na seção “Opinião” (lá no final).

Logo, Oazem resolveu desenvolver um protótipo, e a VSU inicialmente foi apresentada ao mundo no encontro de usuários de MSX do Rio de Janeiro, em 2007. Ela era então a VDU (VIDEO DISPLAY UNIT - sim, os nomes em inglês não são bons), e seu protótipo rodava com quatro cartões de 80 colunas da Gradiente. Esses cartões contém um V9958 dentro, que é o VDP do MSX2+. O primeiro protótipo foi exposto com um demo feito em Basic (o VDU DEMO DESTRUIDOR), fazendo finalmente o legítimo “scroll parallax” que foi tão falado nos tempos

25 A ADVRAM é uma memória RAM que seria mapeada como VRAM também. A idéia é que seria bem mais simples e mais rápido repassar informações entre a RAM e a VRAM do micro do que usando os COPY do VDP.

áureos do MSX (Zorax?). Como é um protótipo, temos um emaranhado de fios que promete, enfiado dentro de um SONY HB-F9003. Mas funcionou muito bem como uma "prova de conceito", verificando que é possível fazê-lo. No encontro de Jaú 2007, o Oazem levou o seu protótipo, agora com algumas melhorias, e conversou com alguns desenvolvedores, como o Daniel Caetano e o Ricardo Bittencourt, que deram ideias e sugestões ao projeto. E aos poucos, o projeto foi mudando...

Em 2008, na MSXRio, o projeto já mudou: De quatro V9938, passamos a ter dois V9990 e dois VDP V9958 (do MSX2+), o que é uma mudança radical: O V9990 é um VDP com muitos recursos interessantes a serem explorados, como modo *tile*, *sprites multicoloridos*, etc. Mas não tinha modo texto, se bem que isso era suprido por um dos V9958. Nessa nova versão da VSU já tinha sido colocado no projeto o OPL4, que é o circuito gerador de som que pode ser encontrado na Moonsound.

E, para fechar, na MSXRio'2009, temos mais uma característica nova: MP3. Sim, a VSU, além de emular a GFX9000+[26] e a Moonsound, agora toca MP3.

26 E como sempre digo, "dai honra a quem merece": Nossos agradecimentos ao Edgar Pinheiro, MSXzeiro de Fortaleza/CE, que emprestou a GFX9000+ para ser dissecada pelo Oazem. A propósito... Ela já foi devolvida?

1. Finalmente, uma coletânea de vídeos a respeito da VSU pode ser encontrada no YouTube[27]. Alguns destes vídeos foram feitos por mim e rodados em agosto de 2008, e apresentam efeitos como o de transparência e de máscara.

2. Por ocasião do lançamento dessa edição do fanzine, a versão mais recente da VSU conterá também um *decoder* de vídeo. Isso mesmo, o MSX irá tocar vídeos! Vejam os vídeos de Jaú 2009 — quando saírem.

CARACTERÍSTICAS

- 4 VDPs V9990 (os mesmos da GFX9000, feita pela Sunrise Swiss)
- 2 VDPs V9958 (MSX2+)
- Total de 2,25MB de RAM, 512KB para cada V9990 e 128KB para cada V9958
- 1 OPL4, com 1 Mb de Sample-RAM (o mesmo da Moonsound, feita pela Sunrise Swiss)
- Decoder de MP3
- Decoder de vídeo
- 6 planos diferentes (a princípio)
- 564 sprites simultâneos na tela
- Recursos como máscara e efeitos de transparência

DÚVIDAS MAIS FREQUENTES

1. **Por que o Oazem fez a VSU?** Porque ele quis fazer, ora. Muitos pensam que é apenas uma questão financeira, mas francamente... Quem ganha dinheiro com MSX hoje em dia? Ninguém, logo... A motivação é mais pura: “Fí-lo porque quí-lo”.
2. **Qual é o objetivo dele com a VSU?** Fazer com que o MSX seja melhor em termos de gráficos e som. Só isso. Se superar os Amiga, SNES e outros, melhor ainda.
3. **Há alguma restrição de hardware para a VSU?** É necessário que seja um MSX, que tal? O Oazem tem a ideia de colocar um *slot* com a possibilidade de adicionar um kit de expansão nele, com ROM e SUBROM. Ou seja, ligou o MSX1 com a VSU, ele vira um MSX 2+ de cara. A VSU deve ser conectada a um *slot* primário do micro. Não dá para pô-la num *slot* expandido.
4. **É preciso fazer alguma modificação interna no MSX?** Inicialmente era necessário fazer uma pequena modificação, mas agora não. Explico: Quando você conecta a VSU, os VDP dela assumem o controle do vídeo, e o VDP do próprio micro é desligado. Por isso era necessária a modificação, para que o VDP fosse desligado automaticamente, quando a VSU estivesse ligada. Sem ela, o micro funciona sem problema algum.

27 http://www.youtube.com/results?search_query=MSX+VSU

5. **Mas não daria para aproveitar o VDP próprio do MSX, ao invés de ter que colocar mais um? Não seria mais econômico?** Olha, até daria, mas a complicação seria muito grande, e não compensaria na questão financeira: Seria mais caro adaptar o circuito para aproveitar o VDP interno do que colocar mais um VDP dentro da VSU. Logo, pela "lei do menor esforço"...
6. **Ah, mas eu não quero modificar o meu micro, quero mantê-lo intacto do jeito que está. Não tem como evitar isso não?** Algumas pessoas fizeram esse mesmo questionamento, na MSXBR-L, e isso rendeu uma discussão longa... Até o Oazem entrou no rolo! Depois de pensar muito e muitas conversas com os desenvolvedores, o Oazem decidiu que quem quiser usar a VSU, terá que colocar essa placa internamente. O seu papel é o de um chaveador eletrônico, que somente desliga o VDP interno. O MSX continua funcionando normalmente, usando a VSU ou não. Alguns reclamaram que não iriam modificar seus micros internamente, mas isso é uma hipocrisia, convenhamos: Abrir os nossos MSX é algo tão comum, e essa placa é um chaveador, simplesmente.
7. **O Oazem vai fazer esse chaveador? Ele venderá?** Sim ele vai vender o chaveado. Mas o chaveador será uma placa bem barata, e o Oazem irá liberar o esquema na Internet, para quem quiser montar o seu próprio.
8. **Como ela é ligada ao micro?** A VSU tem um cartucho que você liga num slot primário qualquer. Só isso.
9. **Como será a expansibilidade? Eu poderei comprar uma VSU com menos recursos e ir expandindo a capacidade conforme vou tendo dinheiro?** A princípio, não. A reclamação de muitos é que o Oazem está demorando muito no projeto, e com isso ele vai agregando coisas novas, subindo o preço... E ela tornar-se-á inviável economicamente. Mas parece que o projeto vai dar uma parada nos aperfeiçoamentos (o último que vimos é o decoder de MP3), e finalmente vai ser lançado, deixar de ser beta. A prioridade do Oazem é o programador: Quem desenvolver para a VSU já saberá de antemão o que terá disponível para ser usado.
10. **Tem quais saídas de vídeo?** VGA a 15kHz (viva!), S-Vídeo, vídeo composto (RCA). É possível que até o final tenha a saída de vídeo componente também.
11. **Ele adicionou o MP3 agora. O que mais ele vai adicionar em termos de recursos**? O céu é o limite, e o Oazem tem uma imaginação fértil. Pode ser que em Jaú 2009 ele leve uma nova surpresa, além do decoder de vídeo.
12. **Como funciona?** As coisas boas da vida são simples, e a VSU também é: Na parte gráfica, os seis VDP trabalham em conjunto, e o usuário/programador pode dividir a tarefa colocando cada um dos VDP para fazer algo. Num jogo, por exemplo, o cenário pode ser feito por um VDP, enquanto outro cuida da interação entre os personagens, e um terceiro faz o scroll de fundo, por exemplo. A grande sacada é que você programa para a VSU do mesmo jeito que você programa para qualquer VDP, com os mesmos comandos, da mesma forma. Só que você deve escolher o VDP para poder repassar comandos a ele.
13. **Como é feito o chaveamento entre os VDP?** Usando portas lógicas, os famosos OUT no BASIC, ou o vetor PORT, no Pascal. Você coloca num OUT, para uma porta lógica um valor específico, e ele muda de VDP. Todos os demos que o Oazem fez foram em BASIC, e em alguns casos usando o GBASIC, que é a extensão criada para a GFX9000+.
14. **Ela é compatível com o software para GFX9000+ / Moonsound?** Sim, inclusive nas demonstrações e nos vídeos ele roda aplicações e jogos específicos para esses dispositivos.
15. **Terá saída de áudio externa?** Sim, saída de áudio estéreo.

16. **Os efeitos de máscara e transparência são nativos dos VDP ou não?** O Oazem implementou-os no chip FPGA que coordena o funcionamento da VSU, mas ainda dá para melhorar.
17. **As especificações serão mudadas?** Os *decoders* de MP3 e de vídeo poderão ser mudados, assim como outras modificações. Fiquem ligados!
18. **Quanto vai custar?** Sejamos francos: Trabalhar com produção pequena, feita em escala artesanal, encarece o produto. Não espere que ela vá custar o preço de um EXPERT velho e usado, porque será mais caro do que isso. Mas ainda não tem o preço definido, apesar do Oazem ter a ideia de facilitar o pagamento. A princípio, o "vil metal": Dinheiro. Mas ele deve aceitar pagamentos em cartão de crédito, inclusive parcelar em algumas vezes sem juros, o que facilitaria imensamente para todo o povo MSXzeiro.
19. **Ele não pensou em aproveitar e projetar um MSX novo não?** É, eu fiz a mesma pergunta para ele... Ele colocou um sorriso enigmático nos lábios e disse: "Quem sabe?"
20. **Tem site oficial?** Ainda não. Isso está sendo providenciado, e quando soubermos, noticiaremos "em primeira teclada".
21. **Quando ficará pronto?** Segundo o próprio pai da criança, nasce em 2010, "O Ano Em Que Faremos Contato", mesmo porque depois disso ele não aguenta mais.

CONCLUSÃO

O objetivo do Oazem é criar algo que seja o máximo possível com um MSX em termos de multimídia. Por isso o preço não será barato. Mas todas as questões necessárias para processamento multimídia de alto nível num MSX estarão resolvidas. Resta esperarmos para podermos comprar... Parcelado, pagando com vale-refeição, passe de transporte coletivo, um rim, 3 litros de sangue... Sim, será uma revolução. Até eu estou seco para voltar a programar no MSX com a VSU, será algo realmente espetacular, a quantidade de recursos disponíveis será absurda... E o céu será o limite! ▩

THEXDER, a saga

Dr. Venom

Eu, como dominador de galáxias, digo que uma das coisas mais importantes para qualquer armada espacial que queira ter sucesso são naves que tem capacidade de configurar em uma forma robótica. Como o meu assistente vai descrever para os senhores, veja o que se pode fazer quando colocam alguns deles em mãos de pilotos habilidosos

THEXDER (MSX1)

Lançado em 1985 pela GAME ARTS, THEXDER é o primeiro jogo da empresa, que ficou conhecida pelas séries de RPG LUNAR e GRANDIA. THEXDER é um jogo único, pois mistura *shmup* com jogo de plataforma. Foi lançado primeiro para o PC88, mas acabou sendo portado para diversas plataformas como PC98, IBM-PC, NES, AMIGA e APPLE II/APPLE IIGS e é claro, MSX! O jogo foi um sucesso, logo na estreia vendeu 500.000 cópias só no Japão! Ele também foi muito bem aceito no EUA.

As versões MSX e NES saíram em cartucho (de 32KB) em 1986, enquanto que todas as outras são em disco. As versões PC8801 e MSX foram feitas pela própria GAME ARTS. A versão NES foi portada pela SQUARE SOFT (hoje em dia SQUARE ENIX). As versões IBM-PC, TRS-80 COLOR, AMIGA, APPLE (II, IIGS e MACINTOSH) foram portadas pela SIERRA ON-LINE em 1987.

No comando da “HYPER DUAL ARMOR THEXDER”, uma nave que tem a capacidade de se transformar em mecha (robô), você é o capitão Arthur, e deve penetrar num asteroide gigantesco, com um forte campo gravitacional, chamado Nedian, que capturou em sua órbita a sua nave-mãe Repina. Dentro desse asteroide, existe uma enorme base alienígena. Seu objetivo é destruir as instalações por dentro, acabando com seu centro de comando e parando a ameaça alienígena.

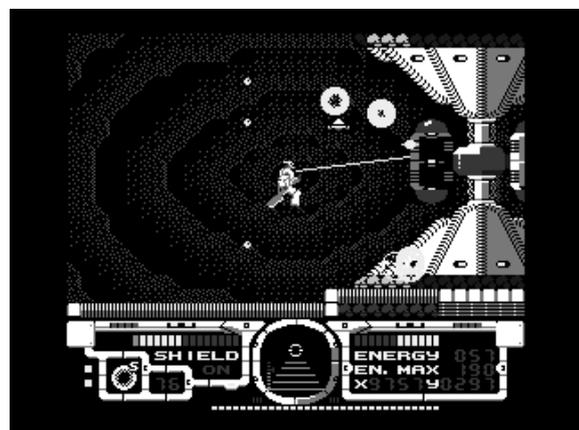
A jogabilidade é uma mistura de *shmup* com jogo de plataforma, e você tem que combater os inimigos tanto usando a forma de avião quanto a forma de robô, em um labirinto tecnológico ou de cavernas. Para MSX1, os gráficos são muito bons, com sprites multicoloridos. As (poucas) músicas do jogo são boas, como o tema de encerramento,

no *game over* (*Moonlight Sonata*). Porém como são pouquíssimas, tendem a se tornar maçantes.

O jogo usa os dois botões de tiro do controle, um para disparo de tiro e o outro para escudo. No teclado, podem ser usados [ESPAÇO] e [SHIFT] para essas funções. Para pular use o [↑] e se transformar o [↓]. O laser na forma mecha é multi-direcional: Rastreia e destrói todos os inimigos em seu raio de ação. Já na forma nave, ele limita-se a atirar para frente. Todo disparo de laser consome energia, então pense duas vezes para não atirar a esmo! O escudo protege por um tempo e também consome energia da sua nave/mecha. Mas é bem melhor ter uma proteção em horas com hordas de inimigos te atacando em lugares estreitos que você não pode se esquivar deles.

FIREHAWK – THEXDER SECOND CONTACT

Em 1989 teve a excelente continuação "FIREHAWK - THEXDER SECOND CONTACT", lançado para MSX2 e PC8801 pela GAME ARTS tendo a SIERRA ON-LINE feito a versão para o IBM-PC em 1990. Desta vez todas as versões são em disco, a versão de MSX2 são dois discos de 3½" DD 720KB. O jogo vendeu igualmente bem tanto no Japão, quanto no EUA assim como seu predecessor.

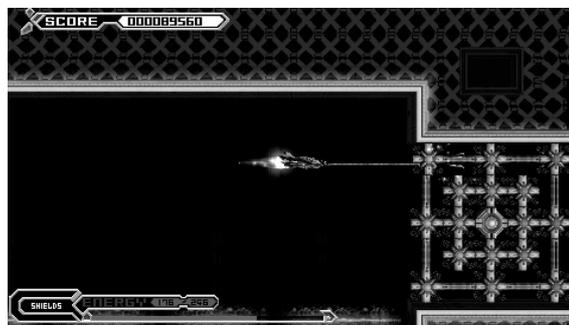
Aqui nós somos surpreendidos logo de cara por uma exuberante apresentação (bem, isso se você NÃO estiver jogando a versão IBM-PC, no qual a SIERRA cortou a abertura! Valeu Roberta!). Se até aqui você tinha dúvidas sobre as referências ao anime Macross na série, com a sequência de abertura desse jogo vai fazer você mudar de ideia. Os personagens, cenas e naves lembram MUITO o citado anime.

De cara você vê o que o Capitão Arthur falhou em sua missão de destruir Nedian. Agora, 4 anos depois, sua amiga-quase-namorada Joshua (nome estranho para uma garota...) está indo junto a bordo da nave-mãe Repina que comanda uma armada contra Nedian e acabar de vez com a ameaça, já que faltam 248 horas para ele colidir com a Terra! Para essa difícil missão, contamos agora com o caça FIREHAWK, a segunda geração do THEXDER. Ele tem as mesmas características do modelo anterior, como o laser, escudo e a habilidade em se transformar num robô (incluindo a mesma jogabilidade do anterior). Mas agora ele pode receber novas armas, sendo que a principal são mísseis teleguiados. Porém mais podem ser coletadas ao longo do jogo (que são armazenadas num drone que fica acompanhando seu caça) que são: FLASHER (destrói todos os inimigos em volta), STOPPER (paralisa os inimigos por algum tempo), ECM (previne que os inimigos atirem em você por algum tempo), DART MISSILE (poderoso míssil, mas não é teleguiado), NAPALM BOMB (ataca inimigos no solo) e FUEL CELL (recupera a energia de seu caça). As armas estão acessíveis pressionando [SHIFT] até acessar um menu (que aparece num painel na parte inferior da tela, onde indica também sua energia e a quantidade das armas que você pode usar) que você escolhe qual usar no momento.

Os gráficos foram melhorados em relação ao jogo original, aproveitando a capacidade do MSX2, com sprites com bem mais detalhados e coloridos, além de cenários muito mais elaborados, indo de cavernas a cidades subterrâneas. No jogo tem o detalhe de você achar seus amigos que tiveram seus FIREHAWKS avariados. Eles vão te dar dicas de como você pode prosseguir seu caminho ou avisando sobre algum determinado inimigo. Pena que o jogo original está todo em japonês. No departamento sonoro, o jogo aproveita muito bem o FM, com músicas muito bem compostas que combinam bem com a proposta do jogo. A famosa *Moonlight Sonata* continua lá, desta vez bem melhor executada graças ao FM (MSX-MUSIC).

O jogo agora é dividido em sub-fases. No final de cada uma das 12 sub-fases, existem chefões que lhe darão mais trabalho, requerendo estratégia e o correto uso das armas especiais. O jogo também ganhou a capacidade de “CONTINUE”. No campo da jogabilidade, agora o jogo é mais rápido e mais fluído, e você tem melhor controle de seu caça. FIREHAWK tem uma capacidade que poucos conhecem que é salvar seu progresso na área de memória do relógio (RTC) que o micro usa para armazenar configurações, sem precisar gravar em disco ou usar senhas. É um dos poucos jogos que a usar esse recurso.

Outra coisa curiosa é seu demo que veio com a revista MSX MAGAZINE, que tinha uma fase exclusiva que nunca foi colocada no jogo, bem como também a trilha sonora desta mesma fase. É um disco bem raro e essa edição é uma das mais cobiçadas entre os colecionadores. É com certeza um dos melhores e mais polidos jogos do MSX2/2+ feitos, um trabalho primoroso com boa jogabilidade, bons gráficos, ótima música e um final surpreendente que vale a pena ser terminado!

THEXDER NEO

Depois que ambas as duas versões no ocidente foram distribuídas pela SIERRA ON-LINE, ela teve a (péssima) ideia de comprar os direitos e ela mesma fazer um jogo da série. Saiu THEXDER 95, para IBM-PC, um dos jogos do lançamento do Windows 95. O jogo era uma bomba em todos os quesitos e ao contrário dos outros dois foi um fracasso. Nem perderei tempo falando mais sobre esse jogo. E agora em 2009, a SQUARE ENIX (ironicamente, a mesma empresa que portou o THEXDER para o NES) resolve lançar um *remake*, THEXDER NEO, para aproveitar o lançamento do *PSP Go*. A empresa ZEREO foi responsável pela produção.

Os gráficos são muito bons. Apesar da jogabilidade 2D, o jogo é feito de polígonos, porém com muitos detalhes. É legal ver que agora a forma mecha de sua nave realmente tem partes similares à forma nave (quem já viu Macross, sabe do que estou falando). O andar mais pesado do mecha ficou muito legal e não atrapalha em nada a jogabilidade. Os cenários são muito bem trabalhados, com cidades subterrâneas e fabricas futuristas, lembrando mais o FIREHAWK nesse sentido. Os inimigos, apesar de serem exatamente os mesmos, tem muitos detalhes e movimentação bem fluída. O jogo tem praticamente o mesmo desenho dos níveis do original, então para

mim, foi uma viagem no tempo, lembrando de praticamente quase todos os caminhos e itens escondidos.

Agora temos dois modos de jogo, NEO e o CLASSIC:

1. No NEO você usa mais botões disponíveis: Além dos botões de tiro e escudo, temos agora um botão para pular e outro para se transformar, além do botão [R] que funciona como ajuste de direção.

2. Já o CLASSIC é como no antigo, um botão de tiro e um de escudo e só. Para pular é o [↑] e se transformar o [↓]. O laser na forma mecha é multi-direcional e rastreia e destrói todos os inimigos em seu raio de ação e o escudo continua a gastar energia.

As músicas também lembram vagamente FIREHAWK, com temas muito bem compostos, também combinando com a ação do jogo. Destaque para o tema de THEXDER e a *Moonlight Sonata* em versões arranjadas.

Enfim, THEXDER NEO é uma grata surpresa a quem gostava do antigo clássico, um jogo da série PSP MINI (jogos com menos de 100MB e distribuição apenas por *download*). Super recomendado para quem tem um PSP e quer reviver esse clássico. Bom, agora que meu assistente fez seu relatório, me retiro. Tenho trabalho a delegar aos meus subalternos, pois está na hora de anoitecer e tenho que ordenar a apagar alguns sóis (artificiais). ▩

Sumário

- ⌘ HIBIKI GODAI e SATOSHI UESAKA : Criadores de THEXDER em 1985 e fundadores da Game Arts. Em 1986 eles desenvolveram outro *shmup* chamado SILPHEED (infelizmente não disponível no MSX) e em 1989 foram diretores e escritores da sequência “FIREHAWK : THEXDER THE SECOND CONTACT”.
- ⌘ SHMUP : Sigla em inglês que significa *shoot'em'up*, que é a expressão em inglês para os famosos jogos de nave tão famosos na década de 1980 e fizeram a nossa alegria no MSX. ZANAC, ALESTE e GRADIUS/NEMESIS são exemplos de *shmups*.
- ⌘ GAME ARTS : Empresa produtora de THEXDER, além de outros como SILPHEED, ALÍSIA DRAGOON, GUNGRIFFON, LUNAR e GRANDIA. Ela é membra da COMPUTER ENTERTAINMENT SUPPLIER'S ASSOCIATION do Japão (CESA).
- ⌘ MOONLIGHT SONATA (*Mondscheinsonate*) : A “Sonata opus 27 nº2” é uma sonata do famoso compositor Ludwig van Beethoven. Ela foi muito tocada também na época de Beethoven, mas na época se criticava a música dizendo que ele já tinha feito músicas melhores. A "Sonata ao Luar", aquela que serviu de tema para inúmeros filmes e romances só recebeu o apelido famoso muitos anos depois da morte de Beethoven. Foi o crítico Rellstab que comparou a música a um luar no

Lago Lucerna. A comparação "pegou" e chegou até nós. É usada na série THEXDER, tanto no jogo original, quanto no FIREHAWK, além do *remake* THEXDER NEO, só não aparecendo no THEXDER 95.

- ⌘ SQUARE ENIX – Famosa empresa que é a fusão da SQUARE SOFT (responsável pelas séries FINAL FANTASY e KINGDOM HEARTS) e a ENIX (responsável pela série DRAGON QUEST). Hoje em dia ela é uma das gigantes japonesas dos jogos de videogame. As duas empresas, além de jogos para o NES também faziam jogos para MSX na época.
- ⌘ SIERRA ON LINE – Famosa empresa norte-americana fundada pelo casal Kim e Roberta Williams. Responsável por vários adventures famosos para IBM-PC (e posteriormente outros micros como APPLE IIGS, AMIGA, TRS-80 COLOR, COMMODORE 64 e etc) como as séries KING'S QUEST, SPACE QUEST e LEISURE SUIT LARRY. Hoje em dia faz parte da VIVENDI UNIVERSAL que praticamente só tem lançado (de vez em nunca) a série LARRY. Foi uma das poucas empresas americanas na época a distribuir (e portar) jogos japoneses. Além de THEXDER e SILPHEED (ambos da Game Arts), ela trouxe para os micros ocidentais Ys I e II e SORCERIAN, da FALCOM.
- ⌘ SUPER DIMENSIONAL FORTRESS MACROSS (超時空要塞マクロス, Chō Jikū Yōsai Makurosu) - Anime exibido na TVs japonesas entre 1982 e 1983. Ele conta a história da gigantesca nave que cai na Terra em 1999 e faz a tecnologia da humanidade saltar séculos. Com isso eles criaram caças chamados VALKYRIE (VF-1) que são caças que tem a capacidade de se transformar em robôs. Dez anos depois (2009, hehehe!), a SDF-1 está pronta para voar quando uma frota pertencente a uma raça extraterrestre de gigantes chamada ZENTRAEDI chega a Terra, atrás da nave. Ela na verdade pertence à uma "raça" inimiga, a PROTOCULTURA. Passou nas TVs brasileiras com o nome de “Guerra das Galáxias” em 1987 e no mesmo ano também passou Robotech, que é a versão americana e editada (misturada com outras séries), e não muito fiel ao material original. Também é conhecida por ter um triangulo romântico mais famoso da história dos animes (Hikaru Ichijo, Misa Hayase e Lynn Minmey) e pelas músicas da cantora Lynn Minmey. Teve várias series posteriores. A mais recente foi MACROSS FRONTIER em 2008. Sem dúvida a série original serviu de grande influência para a série THEXDER.

O melhor das MSXDev's

PARTE IV

T.R.S.

Novamente atendendo aos pedidos do Dr. Venom, por conta de problemas com a família Burton... Tá bom, eu vou contar a verdade: Ele não aguenta mais escrever esta parte do zine. A 4ª edição (2006) contou com uma grande participação, foram dezenove inscritos (dois a menos que no ano anterior). Da mesma forma que foi na edição anterior, o tamanho máximo dos jogos foi ampliado, agora para até 128KB, o que permitiu apresentar jogos com muito mais detalhamento.

MONSTER HUNTER

Autor: NERLASKA STUDIO
Gênero: RPG
Formato: ROM 128KB + SCC
Pontuação: 77

Comentários:
O grande vencedor do ano, bom enredo, gráficos e trilha sonora com SCC e um mundo bem grande para se explorar! Prato cheio para os fãs do gênero!

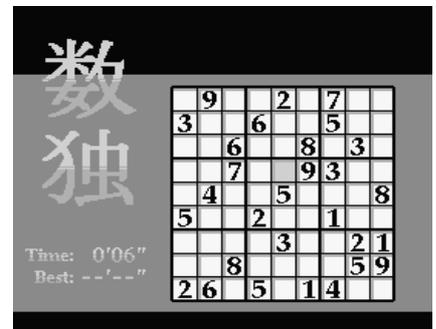
MALAIKA PREHISTORIC QUEST

Autor: KAROSHI CORPORATION
Gênero: Plataforma
Formato: ROM 32KB
Pontuação: 71

Comentários:
Um jogo de plataforma no melhor estilo MARIO BROS, pegue objetos, pule nos inimigos e siga adiante... Fácil? Que nada, bastante difícil! Aliás, peguem a última revisão do jogo, a RK711R3.

SUDOKU

Autor: DVIK & JOYREX
Gênero: Quebra-cabeças/Lógica
Formato: ROM 32KB
Pontuação: 66

Comentários:
Jogue sudoku no seu MSX! Chega de roubar o jornal do vizinho...

TRAFFIC JAM

Autor: IMANOK
Gênero: Quebra-cabeças/Lógica
Formato: ROM 32KB
Pontuação: 66

Comentários:
Reitre os outros veículos da frente para que o carro vermelho possa sair do engarrafamento. Posteriormente o grupo disponibilizou uma versão expandida do jogo com mais fases e suporte a MSX-MUSIC.

RNFF - RUNNING NAKED IN A FIELD OF FLOWERS

Autor: INFINITE
Gênero: Plataforma
Formato: ROM 32KB
Pontuação: 61

Comentários:
Corra pelado num campo florido, atrás de suas pílulas e alguns cogumelos enquanto tenta fugir de suas próprias roupas. O roteiro mais original dos jogos apresentados A jogabilidade não é das melhores mas as risadas compensam.

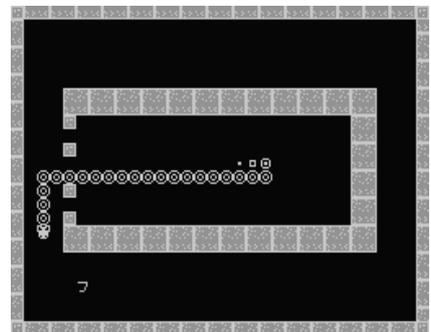
SKATE AIR

Autor: YERMANI SOFT
Gênero: Corrida de skate
Formato: ROM 128KB
Pontuação: 60

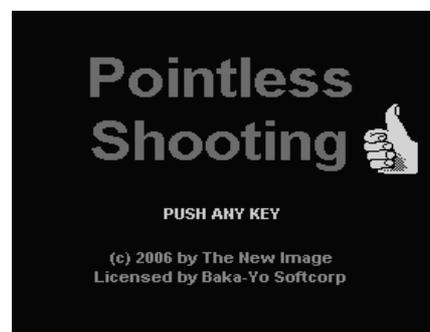
Comentários:
Ande de skate pelas ruas pegando objetos e desviando dos veículos e bicicletas. A música é legal mas um pouco repetitiva, assim como o cenários (muito colorido).

LOS JARDINES DE ZEE WANG ZU

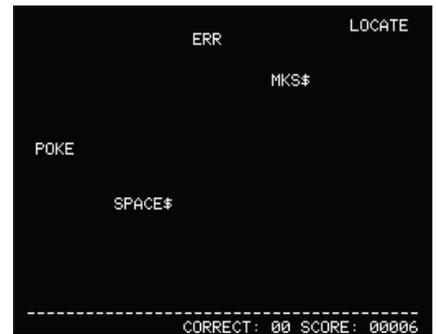
Autor: Jos'B
Gênero: Habilidade
Formato: ROM 16KB
Pontuação: 58

Comentários:
Apesar do nome zen, é o bom e velho jogo da cobrinha (aquele que vinha nos celulares).

POINTLESS SHOOTING

Autor: THE NEW IMAGE
Gênero: Espacial/Tiro para todos os lados
Formato: MSX 16KB ROM
Pontuação: 57

Comentários:
Sinceramente não sei o que comentar, você fica atirando no nada, pegando “coisinhas” e vendo sua pontuação aumentar.

WORD INVADERS

Autor: SAPPHIRE SOFT
Gênero: Digitação
Formato: ROM 8KB
Pontuação: 55

Comentários:
Bem mais legal que ficar atirando no nada... comandos do MSX-BASIC vão caindo e você precisa exterminá-los digitando-os! Só não destrua seu teclado!

OPERATION WOLF

Autor: TOYBOX
Gênero: Guerra/Tiro
Formato: ROM 32KB
Pontuação: 54

Comentários:
A cara que o jogo teria se a TAITO tivesse escrito uma versão específica para MSX (a versão corrente era uma conversão do SPECTRUM). Atire em tudo, menos nas enfermeiras! A TOYBOX também lançou uma versão do jogo com suporte a MSX-MUSIC, MOUSE e uma tela de abertura.

DAEDALIAN OPUS

Autor: KAROSHI CORPORATION
Gênero: Quebra-cabeças
Formato: ROM 32KB
Pontuação: 53

Comentários:
Versão para MSX do jogo da VIC TOKAI para GAME BOY. Como todo bom jogo do gênero começa “fácil” e vai ficando cada vez mais complicado e difícil. Totalmente viciante!

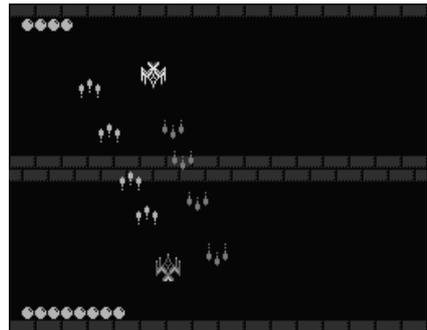
PENGUIN CAFÉ

Autor: MSX CAFE
Gênero: Habilidade
Formato: ROM 32KB
Pontuação: 53

Comentários:
Divertido jogo de habilidade, acerte corretamente a força necessária para que a caneca chegue exatamente até o cliente.

I.N.E.R.T.I.A

Autor: Andrea Rosetti
Gênero: Combate
Formato: ROM 16KB
Pontuação: 51

Comentários:
Jogo para dois jogadores, tente matar seu amigo acertando nele mais vezes enquanto tenta desviar dos tiros e controlar sua nave.

BEEZ

Autor: Darkstone
Gênero: Quebra-cabeças
Formato: ROM 16KB
Pontuação: 50

Comentários:
Monte a combinação de flores apresentada no menor tempo possível, movendo a abelha pelo jardim. Parece fácil... ...mas nem tanto!

MECHA TAISEN ON PLANET OLDSKOOL

Autor: Damage X
Gênero: Estratétiga
Formato: ROM 48KB
Pontuação: 49

Comentários:
Clássico jogo de estratégia para dois jogadores (em turnos), uma luta entre mechas no distante planeta Oldskool.

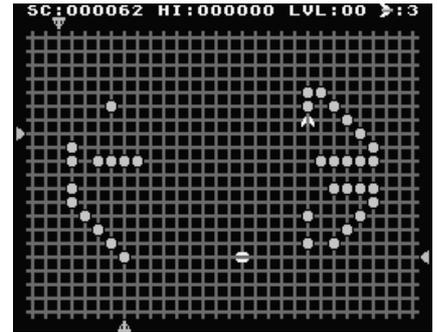
BEEPERTRON

Autor: Dioniso
Gênero: Memória
Formato: ROM 8KB
Pontuação: 46

Comentários:
Um jogo da memória utilizando sequências de notas musicais, um ótimo desafio... para a mente e os ouvidos.

GRID WARS

Autor: Emma Six
Gênero: Naves/Tiro
Formato: ROM 16KB
Pontuação: 44

Comentários:
Recolha os objetos enquanto desvie dos tiros dos inimigos. Contei que só dá para andar dentro da grade? Bom exemplo de um bom jogo a partir de uma ideia simples.

POINTLESS PLATAFORM

Autor: The New Image
Gênero: Plataforma
Formato: ROM 32KB
Pontuação: 38

Comentários:
Mais um da série “pointless”... pule sem parar para cima, e cima, e cima, ande e faça pontos... ...ao menos é mais interessante que o POINTLESS SHOOTING!

NIGHT CITY

Autor: Yermani Soft
Gênero: Arcade/Aventura
Formato: ROM 64KB
Pontuação: 36

Comentários:
Um jogo ruim, os gráficos até são legais (mas copiados de outros, não são originais), a jogabilidade também não é boa.

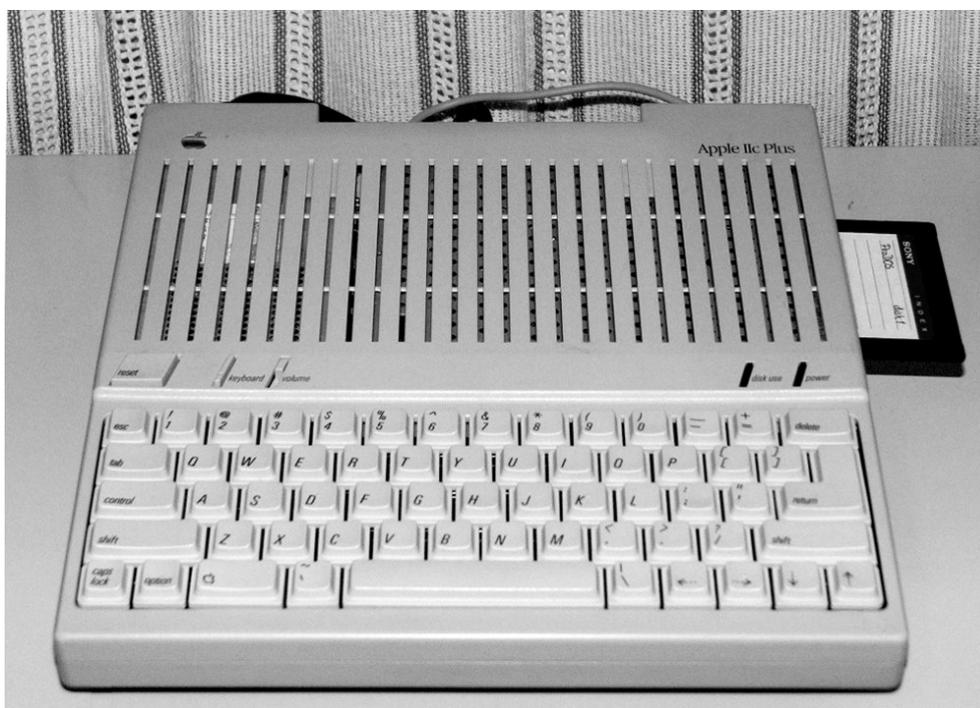
Foram também sete(!) as inscrições canceladas: “TT VIRUS”, “CYBERWARE: CHAPTER IV ~ KATARSIS EPISODE II”, “LUX”, “<TITLE: UNKNOWN>“, “DASH!”, “MSX INVADERS!” e “SPEEDJET RACERS”, cada qual por um motivo específico.

Vale a pena lembrar que as versões estendidas do TRAFFIC JAM e OPERATION WOLF foram incluídas no FFYM#2.5. Por enquanto é só, na próxima edição falaremos do concurso de 2007, até lá! ▒

Olhando para os lados...

Apple IIc Plus

PlainSpooky

Em 1977, uma então desconhecida fabricante de computadores lançava aquilo que hoje podemos considerar como o primeiro microcomputador pessoal da forma que conhecemos[28]. Este foi o *Apple II*, sucessor do *Apple I*, primeiro produto da, então, *Apple Computers*. A família *Apple II* gerou vários representantes, dentre os quais, o *Apple IIc Plus* (A2c+), de 1988, é o último da linhagem.

ARQUITETURA

O A2c+ é uma evolução do *Apple IIc*, lançado em 1984. Assim como ele, o apresenta em um gabinete compacto contendo um *Apple IIe* com 128KB de RAM (expansível até 1MB), cartão de 80 colunas, duas portas seriais SCC (“SUPER SERIAL CARD”) e controladora de drive de disquetes (para unidades de 5¼” de 140KB no A2c e 3½”de 800KB no A2c+). Foi o primeiro dos *Apple II* a utilizar o processador 65C02 e a trazer no gabinete o estilo que ficou conhecido como “*snow white*”: gabinetes em cores claras, cantos retos e muitas linhas horizontais,

28 Ou seja, um conjunto de monitor, teclado e algum dispositivo de E/S. Não uma caixa com botões e luzes piscando!

ou seja, cara de *Macintosh*. No caso específico do A2c+, ele trazia um 65C02 a 4MHz, contra o 1MHz dos demais, sendo o mais rápido dos modelos de *Apple II* já fabricados. Uma unidade de disquetes de 3½", duas portas seriais, o teclado (as teclas "maçã aberta" e "maçã fechada" foram substituídas respectivamente pelas teclas "*option*" e "*command*") e a cor predominante do gabinete em cinza claro.

Mas tirando as pequenas diferenças é um *Apple II* : com APPLESOFT BASIC residente, modos texto de 40 e 80 colunas, modo sub-gráfico de 40×40, modos gráficos de 280×192 e 560×192 monocromáticos (ou 140×192 e 280×192 coloridos), duas portas seriais para *modem* e impressora e uma porta compartilhando mouse e *joystick*. Em relação a software, ele rodava a enorme biblioteca de títulos do *Apple II*, sendo a única exceção o Apple CP/M, já que o modelo não permitia a instalação da placa com o Z80.

Aliás, a expansibilidade do modelo é sua grande limitação, justamente o inverso dos *Apple II* normais. É possível acrescentar um modem interno (há um conector na placa para ele) e expandir a RAM para 1Mb, todas localizadas abaixo do teclado. Há ainda a possibilidade de conectar, além da unidade interna, mais três acionadores de disquete (inclusive discos de 5¼" para rodar DOS3.3 e uma versão de disco rígido que se conectava na mesma porta).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Era um equipamento completo e compacto, junto com um monitor (o monocromático próprio de 9" ou o raríssimo LCD, ambos da *Apple* ou qualquer outro com entrada de vídeo composto) era só tirar da caixa e começar a usar, programas não faltavam! Mas foi um equipamento lançado em uma época em que os "velhos" *Apple II* não eram mais a prioridade da *Apple Computer*, não apresentava inovações consideráveis (já que tanto o acionador de disquetes como o processador de 4MHz podiam ser adquiridos a parte). Não foram lançadas revisões da ROM (o A2c teve quatro!), nem versões localizadas (teclados com leiautes específicos para França ou Alemanha). O modelo foi descontinuado dois anos após seu lançamento, em 1990. Em 1992 foi a vez do *Apple IIGS* (a versão 16 bits, o último projeto que o Woz participou) e em 1993 foi o *Apple IIe Platinum*, encerrando definitivamente a série *Apple II*. ▩

Qual é esse MSX?

MITSUBISHI MLTS2

Fractal

Alô!? Este talvez seja o MSX mais curioso, e que com certeza poderemos usar no dia-a-dia, ainda por muitos anos. Trata-se do MITSUBISHI MLTS2, um MSX2 dedicado à comunicação pessoal, denominado TELECOM STATION. Possui modem embutido, e o mais interessante, um telefone em seu gabinete!

Ele possui vários programas de comunicação na ROM, para acesso às BBS e sistemas similares ao nosso conhecido Videotexto. Há ainda um circuito dedicado e bateria para guardar as informações como o nome e número de acesso da central, usuários e senhas.

Este é o único MSX que também é um telefone, ou ainda, o único telefone que também é um MSX! Tu tu tu tu... ▩

For great justice!!!

O MSX MORREU? ENTÃO ESQUECERAM O ATESTADO DE ÓBITO...

Optimus Prime

Essa é a primeira vez que escrevo nessa seção, vocês já leram minhas mal-traçadas e remendadas linhas ao longo de vários fanzines. Agora, eu queria expressar a minha opinião.

Como boa parte de vocês que leem o nosso fanzine, conheci o MSX no final da infância, e desde lá tenho um carinho muito grande por ele. Aprendi a programar nele, estudei e ele foi parte da minha formação acadêmica. Também aguentei muita piadinha, ao longo de anos, chamando-o de "*calculadora de grande porte*". Ofensivo, não? Pois é. Talvez por isso, eu tenha passado a gostar ainda mais de MSX hoje em dia, continuo MSXzeiro até hoje. Bem, mais de 20 anos e 5 micros no currículo (dois comigo atualmente), ouço ainda pessoas "*da antiga*", que venderam seus MSX para comprar seu primeiro PC, perguntando por que ainda fazer algo para MSX. Dentre esses, em colegas de trabalho e profissão, gente que viveu "os curiosos anos 80". Eu, que sempre tive um micro com o logo MSX por perto desde os 12 anos de idade, digo simplesmente: "*Porque é legal*". E ponto!

Por que fazemos encontros, organizamos listas e fóruns, inventamos programas e desenvolvemos hardware? Porque é bom. E mesmo depois de anos, trabalhando com PC, mexendo aqui e ali, ainda é muito legal ligar um MSX e investigar o que dá para fazer nele. O Linus Torvalds disse que começou a fazer o Linux "só por prazer". Nós usamos o MSX só por prazer. E a coisa continua. Com a Internet, mais do que nunca.

Fiquei sabendo outro dia que a comunidade MSXzeira brasileira é a mais ativa, em termos de retrocomputação. Salvo o povo do Canal 3, que é uma reunião mais... "*Genérica*", com usuários de várias plataformas (incluindo MSXzeiros), infelizmente existem manifestações pontuais, como encontro de fãs do AMIGA, ou o povo que curte o ZX-SPECTRUM, ou ainda usuários de APPLE II que se reúnem esporadicamente. Acho que nem o MACINTOSH tem uma comunidade tão organizada e ativa. É só vermos o tráfego da MSXBR-L, com uma média de 20 mensagens diárias. É a maior das listas de discussão sobre MSX no mundo, mas não é a única. Temos tantas outras, nacionais e internacionais, fóruns, sites, grupos de discussão, canais de bate-papo... E tudo graças à Internet.

Aí volto ao título dessa página: O MSX morreu? Olha, se morreu, esqueceram de avisar, pois ele continua muito vivo por aqui. Não dá para usar ele como gostaríamos, e acho que todo MSXzeiro tem esse sentimento. Mas que é bom, ah isso é. ▩

MSXRio

Grupo de Usuários de MSX do Rio de Janeiro

O grupo de usuários responsável pelo evento MSXRio, tem a honra de anunciar sua linha de produtos:

CAMISAS
Pólo na cor azul com logotipo "MSX" em amarelo............................R$25,00
Pólo na cor branca com logotipo "MSX" em preto............................R$25,00
"BOOT MSX2" (azul)..R$20,00

ADESIVOS "MSX"
Para o vidro do carro...R$2,00

DVD-ROM
FUNET (versão 11/2005) + MSX.org + NV Magazine (Japão)............R$10,00
Site do Adriano + FTP do Daniel Caetano + Miri-Soft (Itália)............R$10,00
EVA's - Mais de 300 vídeos para toca no seu MSX............................R$10,00

CD-ROM
FOTOS - Mais de 7000 fotos de encontros de MSX pelo mundo.........R$5,00

CANETA ESFEROGRÁFICA MSX (AZUL)..R$1,50
CORDÕES DE CRACHÁ, PENDRIVE E CELULAR..................................R$5,00

FANZINE MSXFORCE
Números 4 a 7...R$3,00/cada
Número 8 ao 11...R$4,00/cada

http://www.msxrio.com.br   msxrio@terra.com.br

Impresso por Edson Pereira "Sucochip"
Art Visual Propaganda

Produzido em OpenOffice.org
http://www.openoffice.org